

# EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA SOCIO MOTRIZ DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN SECUNDARIA-HUAMANGA, 2018

**Indalecio Mujica Bermúdez**

Unidad de Investigación e Innovación de Ciencias de la Educación  
Área de Humanidades- Programa de Investigación en Motricidad Humana

E-mail: mujica\_2168@hotmail.com

## RESUMEN

El estudio planteó como objetivo determinar los niveles de desempeño que presenta la competencia sociomotriz de los estudiantes del 5° grado de educación secundaria de las instituciones educativas emblemáticas de la provincia de Huamanga, durante el año 2018. La investigación de tipo descriptivo y diseño descriptivo transeccional. La muestra estuvo conformada por 264 estudiantes (varones y mujeres) de las instituciones educativas emblemáticas "San Ramón" y Mariscal Cáceres" de la región Ayacucho. Se aplicó una "Guía de observación de desempeño sociomotriz en situación de juego real en el voleibol". Los resultados evidencian en el desempeño sociomotriz ESPACIO se ubican en un nivel Bajo con 58%. En el desempeño sociomotriz TIEMPO se ubican en un nivel Bajo con 64%. En el desempeño sociomotriz COMUNICACIÓN se ubican en un nivel Bajo con 75%. En el desempeño sociomotriz ESTRATEGIA se ubica en un nivel Bajo con 47% y 32% en el nivel Medio. En el desempeño sociomotriz REGLAMENTO se ubica en un nivel Medio con 51%. En el desempeño sociomotriz GESTUALIDAD se ubica en un nivel Bajo con 52%. De estos resultados la conclusión determina que la competencia sociomotriz de los estudiantes del 5° grado de educación secundaria de las IE "San Ramón y "Mariscal Cáceres" se encuentran en un nivel Bajo en un 53%, nivel Medio en un 30% y nivel Alto un 17%.

Palabras clave: Competencia motriz. Sociomotricidad. Estructura de los deportes. Vóleibol.

## EVALUATION OF THE COMPETITION MOTOR PARTNER OF THE SECONDARY EDUCATION STUDENTS-HUAMANGA, 2018

### ABSTRAC

The objective of the study was to determine the levels of performance of the sociomotor competition of students in the 5th grade of secondary education of emblematic educational institutions in the province of Huamanga, during 2018. Descriptive research and descriptive design transeccional. The sample consisted of 264 students (men and women) from the emblematic educational institutions "San Ramón" and Mariscal Cáceres "from the Ayacucho region. An "Observation guide of sociomotor performance in real game situation in volleyball" was applied. The results evidenced in the SPACIO sociomotor performance are located at a Low level with 58%. In TIME sociomotor performance they are located at a Low level with 64%. In the COMMUNICATION sociomotor performance they are located at a Low level with 75%. In the sociomotor performance STRATEGY is located at a Low level with 47% and 32% in the Medium level. In the sociomotor performance REGLAMENTO is located at a Medium level with 51%. In sociomotor performance GESTUALIDAD is located at a Low level with 52%. From these results the conclusion determines that the sociomotor competence of the 5th grade students of secondary education of the IE "San Ramón and" Mariscal Cáceres "are at a Low level by 53%, Medium level by 30% and level High 17%.

Keywords: Motor competence. Sociomotricity Structure of sports. Volleyball.

### INTRODUCCIÓN

El desarrollo humano está ligado a los quehaceres cotidianos de las personas, ya sea en el mundo laboral, académico, social y familiar, que se ha caracterizado en los últimos tiempos como desempeños o actuaciones que por demandas de la sociedad deben adecuados, pertinentes y de calidad, a los que se denominan en términos de competencia. Para Le Boterf (2004) las competencias suponen que la persona pueda utilizar los recursos que consisten en diversos tipos de conocimientos en combinación con grandes capacidades, con recursos muy diversificados. Además, la combinación de recursos debe ser selectiva cuando se enfrenta situaciones complejas; es decir, ser competente alude a seleccionar un

conjunto de recursos personales de manera coherente ante una situación cotidiana y resolverla atinadamente.

La Educación Básica Regular, según el Ministerio de Educación (MINEDU) que incluye la formación escolar desde los primeros años de vida hasta los 15 o 16 años, expresado en el Diseño Curricular Nacional de la EBR, exige la construcción de competencias en términos de desarrollo ontológico del estudiante.

El DCN, incluye el área curricular de Educación Física y, al igual que otras áreas curriculares, exigen que el estudiante construya un conjunto de experiencias educativas personales y sociales que requiere el mundo actual competitivo en el que

se desenvuelve, específicamente referido a la construcción y desarrollo de la competencia motriz y sociomotriz que está íntimamente relacionado con las experiencias deportivas, lúdicas y de actividades físicas diversas.

Según Parlebas (2001, p.427) “la sociomotricidad reúne el campo y las características de las prácticas correspondientes a las situaciones sociomotrices. El rasgo fundamental de estas situaciones es la presencia de una comunicación o interacción motriz implicada en la realización de una acción motriz. El eje central es la relación que establece la persona que actúa con las demás interventores”. Uno de los rasgos de la sociomotricidad es que en las situaciones de juego participan más de una persona que interactúan a través de la comunicación permanente para resolver una situación problema. Pero esta interacción de participantes en situaciones lúdicas fue clasificado por Parlebas (1981, p. 7) según tres parámetros que son determinados por la incertidumbre, que podrá ser respecto a la información proveniente del medio físico, y/o respecto a la interacción con los compañeros y/o los adversarios. La combinatoria de estos criterios da lugar a ocho grandes categorías en las que se agrupan los diversos juegos deportivos o tareas motrices. En cada una de estas categorías tienen cabida aquellos juegos deportivos cuya lógica interna sea semejante, porque compartan unos mismos rasgos estructurales y similares consecuencias prácticas:

- (I) Interacción con el medio o entorno físico.
- (C) Interacción con el compañero.
- (A) Interacción con el adversario.

Par el presente estudio se analizará solo el criterio o rasgo estructural de juego:

Atendiendo al criterio de Interacción con los demás (CA)

En este criterio se diferencian dos grandes grupos de situaciones motrices:

- a) Situaciones psicomotrices que alude a las prácticas motrices individuales y que no requiere la presencia de interacción con otro participante.
- b) Situaciones sociomotrices, caracterizado por el accionar del participante en una situación motriz en interacción con otro u otros participantes; es decir, es una situación motriz en el que participan más de dos personas en un proceso continuo de comunicación, modificación de las acciones ante la incertidumbre del juego y que tiene como objetivo motor el trabajo cooperativo estratégico. Este tipo de situaciones son de tres tipos:
  - b.1. Situaciones de cooperación o comunicación motriz, caracterizada por una interacción entre dos a más personas para el logro de un objetivo común, a través de la participación y conocimiento de las acciones de juego específicas propias de la situación de juego.
  - b.2. Situaciones de oposición o contracomunicación, “en las que la interacción se realiza ante al menos un adversario que se opone al objetivo motor propuesto” (Lagardera y Lavega, 2003, p. 79). Estas acciones pueden de oposición corporal o mediante móviles.
  - b.3. Situaciones de cooperación –oposición, contexto de juego en las que los participantes intervienen con la cooperación de compañeros y la oposición de adversarios. Corresponde a los deportes colectivos como el fútbol o el vóleybol; en este tipo de situaciones de juego la competencia por ganar es uno de sus rasgos

distintivos, requiere de la comunicación y la contracomunicación para el logro del objetivo motor (ganar).

Las dimensiones y unidades de análisis del estudio están categorizados desde la estructura de los deportes según la praxiología motriz. Los juegos deportivos u otras actividades físicas presentan estructuras diferentes que en el caso de los deportes; según Hernández (1987) los componentes de esta estructura vienen determinadas por los siguientes parámetros: la gestualidad o modo de ejecución, el reglamento de juego, el espacio de juego y su uso, el tiempo de juego y su empleo, la comunicación motriz y la estrategia motriz deportiva (incluido la táctica).

La investigación pretende, en un primer momento (durante el año 2018) diagnosticar y describir el contexto actual de la competencia sociomotriz de los estudiantes del 5° grado de educación secundaria, para saber qué han aprendido e interiorizado durante los once años de formación académica escolar y cómo es que estas experiencias se han enraizado en su performance deportiva y si estas experiencias o actuaciones son las que establecen los currículos de los años 2009, 2014 y 2015. Conocer estos contextos de aprendizaje sociomotriz servirá de soporte para diferenciar qué aprendieron, qué no aprendieron y qué debieron aprender.

En un segundo momento (año 2019), diseñar situaciones motrices para los deportes que permitan construir la competencia socio motriz del estudiante desde una perspectiva praxiológica. En un tercer momento (año 2020), diseñar instrumentos validados y confiables que evalúen con rigurosidad si la competencia está construyéndose en el estudiante de manera progresiva y como proceso de transferencia motriz, condición básica en el estudiante que ha obtenido conocimiento sobre su propia acción motriz. Este tercer momento, debe consolidar la performance del estudiante en los desempeños actitudinales, técnicos, de roles, resolución de problemas y cooperativos.

Las razones por las que se investiga el problema de la competencia sociomotriz obedecen a la escasa performance que muestran los jóvenes que integran los seleccionados deportivos de la región en comparación con otras regiones del país.

Desde los planteamientos vertidos, el objetivo general planteado es:

Determinar los niveles de desempeño que presenta la competencia sociomotriz de los estudiantes del 5° grado de educación secundaria de las instituciones educativas emblemáticas de la provincia de Huamanga, 2018.

Asimismo, los objetivos específicos:

- a) Identificar los niveles de desempeño ESPACIO de juego en vóleybol que presentan los estudiantes del 5° grado de educación secundaria.
- b) Identificar los niveles de desempeño de TIEMPO en vóleybol que presentan los estudiantes del 5° grado de educación secundaria.
- c) Identificar los niveles de desempeño COMUNICACIÓN en vóleybol que presentan los estudiantes del 5° grado de educación secundaria.
- d) Identificar los niveles de desempeño ESTRATEGIA en

- vóleybol que presentan los estudiantes del 5° grado de educación secundaria.
- e) Identificar los niveles de desempeño REGLAMENTO en vóleybol que presentan los estudiantes del 5° grado de educación secundaria.
  - f) Identificar los niveles de desempeño GESTUALIDAD en vóleybol que presentan los estudiantes del 5° grado de educación secundaria.

## **MATERIAL Y MÉTODOS**

### **Tipo de investigación**

El tipo de investigación corresponde a los estudios descriptivos, según Maureira y Flores (2018, p. 56) “son los que describen características del fenómeno estudiado, tomando varios de sus aspectos y midiéndolo en forma independiente”. En este caso, sirvió para identificar las dimensiones sociomotrices de los estudiantes de educación secundaria.

### **Nivel de investigación**

El nivel de investigación es el descriptivo cuya característica según Hernández, Fernández y Baptista (2014), “busca

especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. Es decir, únicamente pretenden medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a las que se refieren...” (p. 92).

### **Diseño**

Para el estudio se recurrió al diseño Transeccional Descriptivo que tiene por propósito analizar los niveles de presencia de una o más variables en una muestra determinada.

### **Método**

El método para la recolección de datos fue la observación que sirvió para el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos y situaciones observables a través de la “guía de observación de desempeño sociomotriz en situación de juego real en el vóleybol”. Por la naturaleza de la investigación, se utilizó medios tecnológicos como la filmadora, software para analizar conductas motrices en situaciones de juegos sociomotrices deportivos.

### Instrumentos

Se utilizó una cámara filmadora para filmar los encuentros deportivos. Por otra parte, se aplicó una Guía de observación de desempeño sociomotriz en situación de juego real en el voleibol”, instrumento que verifica desempeños sociomotrices de las seis dimensiones establecidas como unidades de análisis, siendo estas:

- Espacio de juego.
- Tiempo de juego.
- Comunicación en el juego.
- Gestualidad en el juego.
- Estrategias de juego y
- Reglas de juego.

La medición de los desempeños sociomotrices en cada dimensión se estableció en tres valoraciones: Alto, Medio y Bajo

### Confiabilidad del instrumento

La consistencia interna del instrumento “Guía de observación de desempeño sociomotriz en situación de juego real en el voleibol”, se midió mediante la prueba de confiabilidad con el Coeficiente de Alfa de Cronbach (octubre 02 de 2018), fue aplicado a una muestra piloto de 12 estudiantes (varones y mujeres del 5° grado de educación secundaria de la IE Mariscal Cáceres; se obtuvo como resultado de  $(P= ,782)$  situándose en un nivel de “ACEPTABLE”. La siguiente tabla expresa lo señalado:

#### Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	14	100,0
	Excluido <sup>a</sup>	0	,0
	Total	14	100,0

- a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

#### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,782	14

## RESULTADOS Y DISCUSIÓN

### RESULTADOS

**Tabla 1.** Nivel de desempeño sociomotriz de los estudiantes en la dimensión **ESPACIO** en situación de juego real en el voleibol.

Nivel	Intervalos	F	%
Alto	13 – 15	40	15
Medio	9 – 12	70	26
Bajo	5 – 8	154	58
Total		264	100

Fuente: obtenido de base de datos.

En la tabla 1 se observa, con respecto al desempeño sociomotriz en la dimensión ESPACIO, que los estudiantes

se encuentran en el nivel Alto el 15% (40 estudiantes), en el nivel Medio el 26% (70 estudiantes) y en el nivel Bajo el 58% (154 estudiantes) en situación de juego real en el voleibol.

**Tabla 2.** Nivel de desempeño sociomotriz de los estudiantes en la dimensión **TIEMPO** en situación de juego real en el voleibol.

Nivel	Intervalos	F	%
Alto	13 – 15	33	13
Medio	9 – 12	62	23
Bajo	5 – 8	169	64
Total		264	100

Fuente: obtenido de base de datos.

En la tabla 2 se observa, con respecto al desempeño sociomotriz en la dimensión TIEMPO, que los estudiantes se encuentran en el nivel Alto el 13% (33 estudiantes), en el nivel Medio el 23% (62 estudiantes) y en el nivel Bajo el 64% (169 estudiantes) en situación de juego real en el voleibol.

**Tabla 3.** Nivel de desempeño sociomotriz de los estudiantes en la dimensión **COMUNICACIÓN** en situación de juego real en el voleibol.

Nivel	Intervalos	F	%
Alto	13 – 15	21	8
Medio	9 – 12	46	17
Bajo	5 – 8	197	75
Total		264	100

Fuente: obtenido de base de datos.

En la tabla 3 se observa, con respecto al desempeño sociomotriz en la dimensión COMUNICACIÓN, que los estudiantes se encuentran en el nivel Alto el 8% (21 estudiantes), en el nivel Medio el 17% (46 estudiantes) y en el nivel Bajo el 75% (197 estudiantes) en situación de juego real en el voleibol.

**Tabla 4.** Nivel de desempeño sociomotriz de los estudiantes en la dimensión **ESTRATEGIA** en situación de juego real en el voleibol.

Nivel	Intervalos	F	%
Alto	13 – 15	55	21
Medio	9 – 12	85	32
Bajo	5 – 8	124	47
Total		264	100

Fuente: obtenido de base de datos.

En la tabla 4 se observa, con respecto al desempeño sociomotriz en la dimensión ESTRATEGIAS, que los estudiantes se encuentran en el nivel Alto el 21% (21 estudiantes), en el nivel Medio el 32% (85 estudiantes) y en el nivel Bajo el 47% (124 estudiantes) en situación de juego real en el voleibol.

**Tabla 5.** Nivel de desempeño sociomotriz de los estudiantes en la dimensión **REGLAMENTO** en situación de juego real en el vóleybol.

Nivel	Intervalos	F	%
Alto	10 – 12	80	21
Medio	7 – 9	135	51
Bajo	4 – 6	49	19
Total		264	100

Fuente: obtenido de base de datos.

En la tabla 5 se observa, con respecto al desempeño sociomotriz en la dimensión REGLAMENTO, que los estudiantes se encuentran en el nivel Alto el 30% (80 estudiantes), en el nivel Medio el 51% (135 estudiantes) y en el nivel Bajo el 19% (49 estudiantes) en situación de juego real en el vóleybol.

**Tabla 6.** Nivel de desempeño sociomotriz de los estudiantes en la dimensión **GESTUALIDAD** en situación de juego real en el vóleybol.

Nivel	Intervalos	F	%
Alto	46 – 57	53	20
Medio	33 – 45	75	28
Bajo	19 – 32	136	52
Total		264	100

Fuente: obtenido de base de datos.

En la tabla 6 se observa, con respecto al desempeño sociomotriz en la dimensión GESTUALIDAD, que los estudiantes se encuentran en el nivel Alto el 20% (53 estudiantes), en el nivel Medio el 28% (75 estudiantes) y en el nivel Bajo el 52% (136 estudiantes) en situación de juego real en el vóleybol.

**Tabla 7.** Nivel **GENERAL** de Competencia sociomotriz de los estudiantes en situación de juego real en el vóleybol.

Nivel	Competencia Sociomotriz						%
	Espacio	Tiempo	Comunicación	Estrategia	Reglamento	Gestualidad	
Alto	15	13	8	21	21	20	16%
Medio	26	23	17	32	51	28	30%
Bajo	58	64	75	47	19	52	54%
Total							100%

Fuente: obtenido de base de datos.

En la tabla 7 se observa, con respecto al nivel de competencia sociomotriz general en situación de juego real en el vóleybol, que los estudiantes se encuentran en el nivel Alto el 16%, en el nivel Medio el 30% y en el nivel Bajo el 54%.

## DISCUSIÓN

El estudio evalúa la competencia sociomotriz adquirida por los estudiantes del 5° grado de educación secundaria después de once años de haber desarrollado e incorporado un conjunto de experiencias de interacción entre compañeros en situaciones de juegos deportivos de carácter colectivo, en sintonía con los propósitos del área de Educación Física establecidos en el DCN (2009). Los resultados muestran que los desempeños de la competencia sociomotriz específicamente relacionado al ámbito deportivo del vóleybol son baja en un 54%, y no están dentro del estándar de la competencia, interpretado desde un ámbito de la praxiología motriz y la sociomotricidad, los estudiantes carecen de dominios motrices para resolver situaciones de juego como el dominio de espacio propio y espacio del equipo contrario de juego, no sincronizan las situaciones individual y grupal de juego defensivo y ofensivo, escasa presencia de juego cooperativo y la aplicación de estrategias (roles y sub roles) para resolver situaciones de juego en situación competitiva. Desde esta especificidad deportiva del vóleybol, no guarda relación con lo establecido en el Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular (2009, p.423), en el área de Educación Física, en el que señala que la finalidad del área

está dirigida al desarrollo de la competencia motriz, es decir, lograr una disponibilidad corporal que permita movilizar integralmente capacidades, conocimientos y actitudes, lo cual hará posible que los estudiantes muestren un desempeño inteligente en cualquier situación y contexto de la vida cotidiana: juegos, deportes, trabajo, estudio, actividades rítmicas y expresivas, recreativas, artísticas y en el medio natural, etc.

La competencia *Convivencia e interacción sociomotriz* del 5° grado de educación secundaria expresa que el estudiante debe “participar con responsabilidad e interactúa asertivamente con los otros y toma decisiones acertadas sobre las estrategias de juego de los deportes colectivos”; esta capacidad que ha desarrollado el estudiante durante los once años de aprendizaje motriz no guarda similitud con los resultados de la investigación, por cuanto, los resultados en la dimensión estrategia de juego, solo el 21% se ubica en un nivel Alto, mientras que el 53% de los estudiantes se ubican en un nivel Bajo, cuyas manifestaciones sociomotrices referidas al nivel de comprensión, asumir funciones de juego y toma de decisiones motrices es aún incipiente ubicado en un juego anárquico y estático (Mésquita, 1997).

Por otra parte, la competencia *convivencia e interacción sociomotriz*, en términos del creador de esta categoría praxiológica Parlebas (2001) señala que el rasgo fundamental de estas situaciones es la presencia de una comunicación o interacción motriz implicada en la realización de una acción motriz en situaciones de juego ya

sea deportivo u otras actividades lúdicas. Desde este contexto de trabajo cooperativo entre compañeros, los resultados de la investigación expresan que los estudiantes presentan un nivel Bajo de 75%; es decir, los estudiantes no perciben la importancia del juego en equipo, la interacción entre compañeros para resolver la situación de juego y el objetivo motor de realizar el punto a favor; además, no perciben al equipo contrario ataca o defiende su zona de juego.

Aguilar y Otros (2010) en una investigación relacionado al problema de investigación, tuvieron como propósito determinar la congruencia que existe entre lo propuesto por el Ministerio de Educación en los Mapas de Progreso para el sector de la Educación Física General Básica en el Eje de Competencia Motriz y Aplicación de Aspectos Tácticos en estudiantes; ellos concluyeron que no hay congruencia en lo establecido por el Ministerio de Educación en sus Mapas de Progreso, quedando de esta manera distante lo establecido en los Mapas de Progreso versus la realidad de la enseñanza y desarrollo de competencias en estudiantes de educación secundaria en Chile. Estos resultados guardan similitud con la investigación puesto que los propósitos de la competencia sociomotriz establecida en el DCN (2009) no se plasma en actuaciones sociomotrices en los estudiantes de la muestra. Un análisis aproximado es que los estudiantes no tienen un conocimiento definido del término sociomotricidad como “interacción, relación, comunicación, trabajo en equipo o cooperación en conjunto” en situaciones de juego lúdico o deportivo.

Los resultados de Gómez (2004) con respecto a la evolución de la coordinación motriz y la percepción de competencia en estudiantes de 1° grado de educación secundaria en España, guardan similitud con los resultados del estudio evidenciado competencias motrices de dominio técnico (recepción, servicio, colocación, remate y bloqueo) con un nivel Medio en un 52%. Las capacidades coordinativas para dominar el móvil o pelota requiere un trabajo más profundo, los estudiantes muestran un nivel de control corporal y del móvil precario.

Para Le Boterf (2001) la competencia es movilizar recursos personales ante una situación que requiere ser resuelta y, para ello, selecciona de manera coherente los recursos adecuados; asimismo Parlebas (2018) define que “la competencia motriz permite, gracias a transferencias de aprendizaje, adaptarse a una multiplicidad de situaciones que poseen ciertas características comunes”. “Debe decodificar e interpretar el entorno, descubrir los indicios reveladores; la percepción se convierte en una capacidad de comprensión del sentido de la situación, el factor-clave de la competencia”. Desde estas definiciones y sustentados en teorías de ambos autores, el estudio no guarda similitud con los resultados, en este caso, los estudiantes no manifiestan competencias que movilicen recursos personales sociomotrices, requieren un aprendizaje más de tipo cognitivo-motor-afectivo que mejore la comprensión del juego y su propia naturaleza (lógica interna).

Finalmente, los resultados de la investigación ubican a los estudiantes con un nivel Bajo de competencia sociomotriz, limitaciones para el juego cooperativo, escasa comprensión del contexto de juego, percepción mínima de la lógica de

juego, es decir, los rasgos propios de cada situación de juego. La investigación solo abarcó en la sociomotricidad del vóleybol, pero requiere más estudios en otros deportes colectivos para corroborar que los estudiantes no practican el pensamiento estratégico y táctico en situaciones de juego real. Se requiere capacitar a los docentes del área sobre teorías que abordan los juegos deportivos desde la Praxiología Motriz (Parlebas, 1981) o la Motricidad Humana, enfoque actual de la corporeidad como dimensión humana de trascendencia de la persona (Sergio, 2002). También la sociomotricidad tiene en su entramado expresivo los estados emocionales y actitudinales del estudiante, limitación que no se pudo estudiar por requerir más tiempo a estos procesos emotivos que comprende mayor tiempo de dedicación a la observación del estudiante.

## AGRADECIMIENTOS

A los estudiantes de las IE “San Ramón” y “Mariscal Cáceres”, quienes permitieron evidenciar la competencia sociomotriz que manifiestan en contextos de juego real.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aguilar y Otros (2010). *Mapas de progreso de educación física y su relación en el eje de competencia motriz y aplicación de aspectos tácticos en estudiantes de NB1 en establecimientos municipales de la comuna de Quilicura*. Tesis de Pregrado. Universidad Andrés Bello. Chile.

Bedoya, O. (2009). *Competencia motriz y conocimiento: un objeto de estudio*. Antioquía: Revista de Educación física y deporte. Volumen 20- N° 1.

Gómez, S.; Martín, B. & Sosa, J. (2010). *La competencia motriz: ¿una competencia básica más?* La Libreta – “Investigación e innovación en Educación Física”. España. CEPLa Laguna.

Gardner, H. (1999). *Las inteligencias múltiples. Estructura de la mente*. Colombia: Fondo de Cultura Económica. Ltda.

Gómez, M. (2004). *Problemas evolutivos de coordinación motriz y percepción de competencia en el alumnado de primer curso de educación secundaria obligatoria en la clase de educación física*. Tesis doctoral. Universidad Complutense de Madrid. España.

Grupo Praxiológico de INEFC Lleida (GEP). (1999). *Diccionario de praxiología motriz (léxico básico en praxiología motriz)*. Barcelona: Editorial Paidotribo.

Hellín, P., Moreno, J. A. y Rodríguez, P. L. (2006). *Relación de la competencia motriz percibida con la práctica físico-deportiva*. Revista de Psicología del Deporte, 15(2), 219-231.

Hernández, J. y Otros. (1987). *La iniciación deportiva desde la Praxiología motriz*. Grupo de Estudio e Investigación Praxiológica (GEIP). Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. España.

- Hernández, J. (1994). *Hacia un análisis praxiológico del deporte*. Actas del I simposio Internacional sobre E.F.E. y Deporte de Alto Rendimiento. ULPGC. Las Palmas de G.C.
- Hernández, J. (2002). *Análisis de los parámetros espacio y tiempo en el fútbol sala. La distancia recorrida, el ritmo y dirección del desplazamiento del jugador durante un encuentro de competición: Los casos de J. Gay (defensa), C. Marrero (cierre), J. Beto (pivote), J. Limones (ala) y J. Clavería (portero)*. Revista APUNTS. Educación Física y Deportes N° 65. 2002 (32-44)
- Hernández, J. (2000). *La iniciación a los deportes desde su estructura y su dinámica. Aplicación a la Educación Física y al Entrenamiento Deportivo*. Barcelona: INDE.
- Hernández, Fernández y Baptista (2014). *Metodología de la investigación*. 6ta Edición. México: McGRAW-HILL/INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V. <http://www.berrie.dds.nl/calcss.htm>
- Jiménez, F. (2011). *Análisis estructural de las situaciones de enseñanza en los deportes colectivos*. ACCIÓN MOTRIZ revista científica digital. Revista N° 6 enero-junio. Las Palmas de Gran Canaria.
- Lagardera, F. y Lavega, P. (2003). *Introducción a la praxiología motriz*. España: Editorial Paidotribo
- Maureira, F. y Flores, E. (2018). *Manual de investigación científica*. España: Bubok Publishing S.
- Le Boterf, G. (2001). *Ingeniería de las competencias*. Barcelona: Ediciones Gestión 2000.
- Le Boterf, G (2004). *Construire les compétences individuelles et collectives. La compétence n'est pas plus ce qu'elle était*. Éditions d'Organisation.
- Mahlo, F. (1969). *El acto táctico en el juego*. La Habana: Pueblo y Educación.
- Mésquita, I. (1997). *La enseñanza del voleibol. Propuesta metodológica*. En Graca y Oliveira. La enseñanza de los juegos deportivos. Barcelona: Paidotribo.
- Ministerio de Educación (2009). *Diseño Curricular Nacional de la EBR*. Lima
- Mouthino, C. (1997). *La enseñanza del voleibol. La estructura funcional del voleibol*. En Graca y Oliveira. La enseñanza de los juegos deportivos. Barcelona: Paidotribo, 1997
- Parlebas, P. (1981) *Contribución a un léxico comentado en ciencias de la acción motriz*. París: INSEP.
- Parlebas, P. (1988). *Elementos de Sociología del deporte*. Málaga: UNISPORT.
- Parlebas, P. (2001). *Juegos, deportes y sociedades. Léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- Parlebas, P. (2018). *Une pédagogie des compétences motrices*. REVISTA N° 20 PERIODICIDAD SEMESTRAL
- ENERO / JUNIO / 2018 Asociación Científico Cultural en Actividad Física y Deporte (ACCAFIDE) LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
- Refoyo, I. (2001). *La decisión táctica de juego y su relación con la respuesta biológica de los jugadores: una aplicación al baloncesto como deporte de equipo*. Tesis doctoral. Madrid.
- Ruiz, L. (1995). *La competencia motriz. Elementos para comprender el aprendizaje motor en Educación Física*. Madrid: Gymnos, Editorial.
- Sampedro, J. (1999) *Fundamentos de la Táctica deportiva. Análisis de la estrategia de los deportes*. Madrid: Gymnos.
- Sérgio, M. (2002). *Sobre la evolución del concepto de motricidad humana*. En TRIGO, Eugenia y MONTOYA,
- Harvey “Aportes de la Motricidad Humana a la Educación Física”. Grupo Kon-Moción. Universidad del Cauca (Colombia). Artículo publicado en la revista Motricidad y Persona, Universidad Central de Santiago de Chile, N° 3. 9-43. ISSN: 0718-3151 Sergio, M. (2002).

## Anexo 1

## GUÍA DE OBSERVACIÓN DE DESEMPEÑO SOCIOMOTRIZ EN SITUACIÓN DE JUEGO REAL EN EL VOLEIBOL

## Indicaciones:

La guía de observación valora el grado de manifestación de una conducta motriz en situación de juego con respecto a los elementos de la estructura de juego del vóleybol.

Marque con un aspa en el recuadro que considere adecuado de acuerdo a la valoración siguiente.

1	2	3
Bajo	Medio	Alto

## I. Datos Generales

N°	DATOS PERSONALES	OPCIONES
	Apellidos y nombres:	
1	Edad	(años)
2	Sexo	Varón ( ) Mujer ( )
3	IE:	

## II. Conductas motrices individuales que se manifiestan en el elemento de juego: ESPACIO

ESPACIO	Conductas motrices que se manifiestan en el juego	VALORACIÓN		
		1	2	3
Espacio Propio	Se ubica en su zona de juego circundante para recibir el saque del equipo contrario.			
	Se ubica en su zona y espacio circundante de juego y envía el móvil de acuerdo a objetivos determinados.			
	Se desplaza a espacios vacíos para apoyar a sus compañeras de equipo.			
Espacio Contrario	Retrocede y gana espacio (carrera) para ejecutar el remate.			
	Envía el balón con los dedos a espacios vacíos del campo contrario.			
<b>TOTAL:</b>				

## III. Conductas motrices individuales y colectivas que se manifiestan en el elemento de juego: TIEMPO

TIEMPO	Conductas motrices que se manifiestan en el juego	VALORACIÓN		
		1	2	3
Tiempo psicomotor	Sincroniza individualmente su desplazamiento y tiempo para la recepción con respecto al móvil.			
	Sincroniza individualmente su tiempo para realizar la entrada a ataque.			
	Sincroniza el salto para el bloqueo frente al remate del equipo contrario.			
Tiempo sociomotor	Sincroniza el equipo para la construcción de remate (recepción-armado-remate).			
	Se anticipan en equipo para la recepción de remate.			
<b>TOTAL:</b>				

## IV. Conductas motrices individuales y colectivas que se manifiestan en el elemento de juego: COMUNICACIÓN

COMUNICACIÓN	Conductas motrices que se manifiestan en el juego	VALORACIÓN		
		1	2	3
Intra comunicación	Se comunica verbalmente entre compañeros del equipo.			
	Se comunica gestualmente al interior del equipo.			
	Coopera con sus compañeros para resolver situaciones individuales de juego.			
Contra comunicación	Realiza una lectura del juego colectivo del equipo contrario.			
	Realiza una de las jugadas individuales realizadas por el equipo contrario.			
<b>TOTAL:</b>				



## V. Conductas motrices individuales que se manifiestan en el elemento de juego: REGLAMENTO

REGLAMENTO	Conductas motrices que se manifiestan en el juego	VALORACIÓN		
		1	2	3
Reglas de juego	Identifica las reglas de juego en situación competitiva.			
	Respeto las reglas de juego de cada situación de juego competitivo.			
	Respeto las decisiones del árbitro			
	Juega de acuerdo a las reglas de juego			
<b>TOTAL:</b>				

## VI. Conductas motrices individuales que se manifiestan en el elemento de juego: ESTRATEGIAS

COMUNICACIÓN	Conductas motrices que se manifiestan en el juego	VALORACIÓN		
		1	2	3
Rol	Asume con responsabilidad el rol de defensa de campo.			
	Asume con responsabilidad el rol de colocador.			
	Asume con responsabilidad el rol de ataque.			
Sub rol	Asume con responsabilidad el sub rol de defensa de campo.			
	Asume con responsabilidad el sub rol de levantadora.			
<b>TOTAL:</b>				

## VII. Conductas motrices individuales que se manifiestan en el elemento de juego: GESTUALIDAD

## 7.1. Recepción con antebrazos

GESTUALIDAD	Conductas motrices que se manifiestan en el juego	VALORACIÓN		
		1	2	3
Recepción con antebrazos	Extiende los antebrazos al contacto con el móvil			
	Inclina el tronco.			
	Flexiona las rodillas.			
	Envía el móvil con los hombros y brazos direccionados a la armadora.			
<b>TOTAL:</b>				

## 7.2. Pase colocación

GESTUALIDAD	Conductas motrices que se manifiestan en el juego	VALORACIÓN		
		1	2	3
Pase colocación	Posición de espera.			
	Ubica su cuerpo debajo del móvil.			
	Descansa el móvil de manera apropiada en las manos.			
	Acompaña fluidamente todo el cuerpo para enviar el móvil a espacio vacío (zona de remate).			
<b>TOTAL:</b>				

## 7.3. Remate

GESTUALIDAD	Conductas motrices que se manifiestan en el juego	VALORACIÓN		
		1	2	3
Remate	Mantiene el cuerpo y la mirada a la jugada de construcción de ataque: recepción-armado colocación).			
	Corre aproximándose a la red.			
	Se impulsa y salta adecuadamente.			
	Realiza la acción del brazo para golpear al móvil (armado arco y circular).			
	Golpea al móvil adelante y arriba con brazo el extendido			
<b>TOTAL:</b>				

## 7.4. Servicio

GESTUALIDAD	Conductas motrices que se manifiestan en el juego	VALORACIÓN		
		1	2	3
Servicio	Mantiene una actitud de concentración.			
	Realiza el armado del brazo que golpea el móvil.			
	Golpea el móvil con efectividad.			
<b>TOTAL:</b>				

**7.5. Bloqueo**

<b>GESTUALIDAD</b>	<b>Conductas motrices que se manifiestan en el juego</b>	<b>VALORACIÓN</b>		
		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
<b>Bloqueo</b>	Se ubica en la red frente al atacante.			
	Sincroniza el salto con el remate contrario.			
	Concretiza el bloque.			
<b>TOTAL:</b>				